

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平9-6849

(43)公開日 平成9年(1997)1月10日

(51)IntCl. ⁵	識別記号	序内整理番号	F I	技術表示箇所
G 06 F 17/60			G 06 F 15/21	3 1 0 Z
	17/00	9377-5H	G 09 G 5/00	5 1 0 B
G 09 G 5/00	5 1 0	9168-5L	G 06 F 15/20	Z
			15/21	Z

審査請求 未請求 請求項の数14 O.L (全 10 頁)

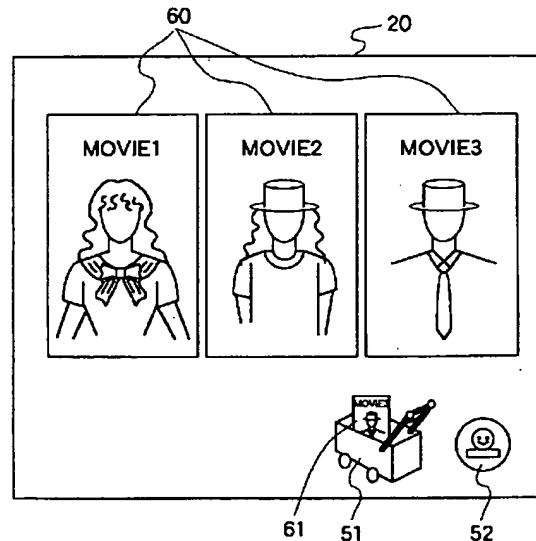
(21)出願番号	特願平7-150767	(71)出願人	000002185 ソニー株式会社 東京都品川区北品川6丁目7番35号
(22)出願日	平成7年(1995)6月16日	(72)発明者	永原 潤一 東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
		(72)発明者	義島 俊和 東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
		(74)代理人	弁理士 小池 晃 (外2名)

(54)【発明の名称】 オンライン端末装置及び画像表示方法

(57)【要約】

【目的】 ホームショッピングを行うことができるオンライン端末装置のマン・マシン・インターフェース向上し、ユーザが容易に高度なホームショッピングサービスを受けることができるようする。

【構成】 オンラインサーバから供給されるショッピング情報に基づいてオンライン端末装置でホームショッピングを行う際に、ホームショッピングの開始の指示が入力されたら、ショッピング用カードの画像をディスプレイに表示し、購入する商品の指示が入力されたら、ショッピング用カードに当該商品を入れた画像をディスプレイに表示する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 オンラインサーバと接続する接続手段と、ユーザからの指示を入力するための指示入力手段と、上記接続手段を介してオンラインサーバから供給される情報、及び上記指示入力手段から入力される指示に基づいて処理を行う制御手段と、上記制御手段による処理に基づいて画像を表示する表示手段とを有し、上記接続手段を介してオンラインサーバから少なくともショッピング情報が供給され、オンライン処理によってショッピングを行うことができるオンライン端末装置において、
上記制御手段は、ショッピングの開始の指示が上記指示入力手段から入力されたら、購入する商品用の第1の入れ物の画像を上記表示手段に表示し、購入する商品の指示が上記指示入力手段から入力されたら、上記第1の入れ物に当該商品を入れた画像を上記表示手段に表示することを特徴とするオンライン端末装置。

【請求項2】 前記制御手段は、前記第1の入れ物に入れた商品の確認の指示が前記指示入力手段から入力されたら、上記第1の入れ物に入れた商品に関する情報を前記表示手段に表示することを特徴とする請求項1記載のオンライン端末装置。

【請求項3】 前記制御手段は、前記第1の入れ物に入れた商品に関する情報を前記表示手段に表示する際に、当該商品の画像を拡大して上記表示手段に表示することを特徴とする請求項2記載のオンライン端末装置。

【請求項4】 前記制御手段は、前記第1の入れ物に入れた商品の購入の指示が前記指示入力手段から入力されたら、当該商品の購入処理を行い、上記購入処理が完了した商品が、購入した商品用の第2の入れ物に入っている画像を前記表示手段に表示することを特徴とする請求項1記載のオンライン端末装置。

【請求項5】 前記制御手段は、前記第2の入れ物に入っている商品の確認の指示が前記指示入力手段から入力されたら、上記第2の入れ物に入っている商品に関する情報を前記表示手段に表示することを特徴とする請求項4記載のオンライン端末装置。

【請求項6】 前記制御手段は、前記第2の入れ物に入っている商品に関する情報を前記表示手段に表示する際に、当該商品の画像を拡大して上記表示手段に表示することを特徴とする請求項5記載のオンライン端末装置。

【請求項7】 上記制御手段は、ショッピングの開始の指示が上記指示入力手段から入力されたら、店員の画像を前記表示手段に表示し、上記店員による説明の指示が上記指示入力手段から入力されたら、上記店員による説明を上記表示手段に表示することを特徴とする請求項1記載のオンライン端末装置。

【請求項8】 少なくともショッピング情報を供給するオンラインサーバと接続され、オンライン処理によってショッピングを行うことができるオンライン端末の表示

装置に、ショッピング時の画像を表示する画像表示方法において、

ショッピングの開始の指示が上記オンライン端末に入力されたら、購入する商品用の第1の入れ物の画像を上記表示装置に表示し、購入する商品の指示が上記オンライン端末に入力されたら、上記第1の入れ物に当該商品を入れた画像を上記表示装置に表示することを特徴とする画像表示方法。

【請求項9】 前記第1の入れ物に入れた商品の確認の指示が前記オンライン端末に入力されたら、上記第1の入れ物に入れた商品に関する情報を前記表示装置に表示することを特徴とする請求項8記載の画像表示方法。

【請求項10】 前記第1の入れ物に入れた商品に関する情報を前記表示装置に表示する際に、当該商品の画像を拡大して上記表示装置に表示することを特徴とする請求項9記載の画像表示方法。

【請求項11】 前記第1の入れ物に入れた商品の購入の指示が前記オンライン端末に入力されたら、当該商品の購入処理を行い、上記購入処理が完了した商品が、購入した商品用の第2の入れ物に入っている画像を前記表示装置に表示することを特徴とする請求項8記載の画像表示方法。

【請求項12】 前記第2の入れ物に入っている商品の確認の指示が前記オンライン端末に入力されたら、上記第2の入れ物に入っている商品に関する情報を前記表示装置に表示することを特徴とする請求項11記載の画像表示方法。

【請求項13】 前記第2の入れ物に入っている商品に関する情報を前記表示装置に表示する際に、当該商品の画像を拡大して上記表示装置に表示することを特徴とする請求項12記載の画像表示方法。

【請求項14】 ショッピングの開始の指示が前記オンライン端末に入力されたら、店員の画像を前記表示装置に表示し、上記店員による説明の指示が上記オンライン端末に入力されたら、上記店員による説明を上記表示装置に表示することを特徴とする請求項8記載の画像表示方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、オンラインサーバにアクセスしてホームショッピングを行うことができるオンライン端末装置、及びこのようなオンライン端末装置における画像表示方法に関する。

【0002】

【従来の技術】 近年、サーバコンピュータであるオンラインサーバと、クライアントコンピュータであるオンライン端末装置とを公衆回線等を介して接続し、オンライン端末装置上で種々のサービスを受けるオンラインサービスが発達してきている。

【0003】 このようなオンラインサービスとしては、

例えば、オンライン端末装置からオンラインサーバにアクセスして、オンライン端末装置上での操作によって商品を購入することを可能とした、いわゆるホームショッピングサービスがある。

【0004】このホームショッピングサービスでは、通常、オンライン端末装置の表示装置にサービス内容や商品の説明等の画像が表示され、ユーザは、その表示を参照しながら、商品を選択して購入処理を実行する。これにより、課金処理が行われるとともに、商品がユーザの手元に送られる。ここで、通常、購入された商品がゲームソフト等のようなソフトウェアであり回線を通じて送受信が可能な場合には、オンラインサーバからオンライン端末装置に直接送信され、購入された商品が物品であり回線を通じて送受信することができない場合には、別途、ショッピングサービスの提供元からユーザに商品が送られることとなる。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】従来、このようなホームショッピングサービスにおいて、オンライン端末装置の表示装置に表示される画像、すなわちサービス内容や商品の説明等の画像は、文字と静止画を組み合わせた画像が主であった。したがって、ホームショッピングサービスによるオンライン端末装置上での商品の購入は、実際の店で商品を購入するときのイメージとは大きくかけ離れており、例えば、購入する商品の選択方法、購入した商品の確認方法、課金情報の確認等が分かり難く、ユーザにとっては非常に使いづらいサービスであった。

【0006】このように、従来のホームショッピングサービスは、ユーザにとっては非常に使いづらいサービスであるため、ユーザがもっと容易に高度なサービスが受けられるように、マン・マシン・インターフェースの向上が望まれている。

【0007】そこで本発明は、このような従来の実情に鑑みて提案されたものであり、ホームショッピングを行うことができるオンライン端末装置のマン・マシン・インターフェースを向上し、ユーザが容易に高度なホームショッピングサービスを受けることができるようすることを目的とする。

【0008】また、本発明は、ホームショッピングの際に、ユーザが容易に高度なホームショッピングサービスを受けることができるようオンライン端末装置に画像を表示する画像表示方法を提供することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】上述の目的を達成するために完成された本発明に係るオンライン端末装置は、オンラインサーバと接続する接続手段と、ユーザからの指示を入力するための指示入力手段と、接続手段を介してオンラインサーバから供給される情報、及び指示入力手段から入力される指示に基づいて処理を行う制御手段と、制御手段による処理に基づいて画像を表示する表示

手段とを有し、接続手段を介してオンラインサーバから少なくともショッピング情報が供給され、オンライン処理によってショッピングを行うことができるオンライン端末装置であって、制御手段は、ショッピングの開始の指示が指示入力手段から入力されたら、購入する商品用の入れ物の画像を表示手段に表示し、購入する商品の指示が指示入力手段から入力されたら、入れ物に当該商品を入れた画像を表示手段に表示することを特徴とするものである。

【0010】一方、本発明に係る画像表示方法は、少なくともショッピング情報を供給するオンラインサーバと接続され、オンライン処理によってショッピングを行うことができるオンライン端末の表示装置に、ショッピング時の画像を表示する画像表示方法であって、ショッピングの開始の指示がオンライン端末に入力されたら、購入する商品用の入れ物の画像を表示装置に表示し、購入する商品の指示がオンライン端末に入力されたら、入れ物に当該商品を入れた画像を表示措置に表示することを特徴とするものである。

【0011】

【作用】本発明のオンライン端末装置では、ホームショッピングを行う際に、購入する商品用の入れ物の画像を表示しておき、購入する商品が選択されたらその商品をその入れ物に入れた画像を表示する。したがって、ユーザが何を購入する商品として選択したかを、視覚的に容易に認識することができる。

【0012】同様に、本発明の画像表示方法では、ホームショッピングを行う際に、購入する商品用の入れ物の画像を表示しておき、購入する商品が選択されたらその商品をその入れ物に入れた画像を表示する。したがって、ユーザが何を購入する商品として選択したかを、視覚的に容易に認識することができる。

【0013】

【実施例】まず、本発明を適用したオンライン端末装置の一例を含むシステムの実施例について、図1及び図2を用いて説明する。なお、本実施例のシステムは、サーバコンピュータであるオンラインサーバと、クライアントコンピュータであるオンライン端末装置とを回線を介して接続し、オンライン端末装置に対してオンラインサーバから種々のサービスを供給するオンラインサービスシステムである。ここで、オンラインサービスとしては、例えば、ホームショッピング、ビデオ・オン・デマンド、通信カラオケ、ゲームソフトの配信等のサービスが挙げられる。

【0014】本実施例のシステムは、図1に示すように、クライアントコンピュータであるオンライン端末装置2が、大規模なATM網3、転送会話装置4及びFDI(Fiber Distribution Data Interface)インターフェイス5を介して、サービス供給側のオンラインサーバであるサービス管理サーバ13、ビデオサーバ12及

びサービスAPサーバ14等に接続されている。なお、上記ATMとは非同期転送モードのことであり、当該ATMでは、データの種類によらず48バイト単位の固定長データに分け、この固定長データに5バイトのヘッダを付加して、53バイトのセルを作り、セル単位でスイッチングが実行される。このATM網3は、音声や動画、コンピュータデータを混在して転送できることを特徴とする。また、上記FDDIは、光ファイバを用いた100Mビット/秒のトーカンバッシング方式の媒体アクセス方式である。

【0015】上記ビデオサーバ12は、サーバコンピュータ7及び例えばハードディスクや光ディスク等からなるデータ格納装置6からなり、当該データ格納装置6に例えば後述するMPEG等のフォーマットに加工されたデジタルビデオデータが格納されている。当該ビデオサーバ12のデータ格納装置6から、オンライン端末装置2からのリクエストに応じた上記デジタルビデオデータが読み出されて、転送されることになる。

【0016】上記サービスAPサーバ14も同じくサーバコンピュータ11及びデータ格納装置10からなり、データ格納装置10にアプリケーション(AP)プログラムデータとしての3次元の画像の基になるデータやスクリプトを格納している。当該サービスAPサーバ14のデータ格納装置10から、オンライン端末装置2からのリクエストに応じた上記アプリケーションプログラムデータが読み出されて、転送されることになる。

【0017】上記サービス管理サーバ13も同じくサーバコンピュータ9及びデータ格納装置8からなるが、このサービス管理サーバ13は、オンライン端末装置2との対応を行うと共に、各ビデオサーバ7やサービスAPサーバ1の管理を行う。

【0018】なお、上記ビデオサーバ12やサービスAPサーバ14は、それぞれ複数設けることも可能であり、また、各サーバ12, 13, 14を1台のサーバにまとめることも可能である。

【0019】ATM網3を通って転送されたオンライン端末装置2からのリクエストは、転送会話装置4と呼ばれるプロトコル変換、データの自動振り分け、及びデータ転送速度変換等を行う装置と、FDDIインターフェイス5とを介して、上記サーバ側に伝えられる。

【0020】上記オンライン端末装置2からのリクエストに応じて、サーバ側から送出されたデータは、オンライン端末装置2によって表示用の処理がなされてモニタ装置1のディスプレイ上に表示され、これによりグラフィック表示を用いたユーザインターフェイス(グラフィカル・ユーザ・インターフェイス、以下GUIと呼ぶ)が構築される。したがって、ユーザは、当該モニタ装置1のディスプレイ上の表示を見ながら操作を行ったり、サービスの提供を受けることが可能となる。

【0021】上記図1に示したオンライン端末装置2の

構成は、例えば図2に示すようなものとなっている。すなわち、オンライン端末装置2は、オンラインサーバと接続する接続手段であるEISAボード36と、ユーザからの指示を入力するための指示入力手段であるワイヤレスマウス31と、上記接続手段を介してオンラインサーバから供給される情報、及び上記指示入力手段から入力される指示に基づいて処理を行う制御手段である処理部41、3次元レンダリングエンジン34、MPEG2デコーダ35、PCオーディオデコーダ39、MPEG2オーディオデコーダ40、RGBミキサ33、オーディオミキサ38、ワイヤレスマウス用チューナ37及びNTSCエンコーダ22と、上記制御手段による処理に基づいて画像を表示する表示手段であるディスプレイ20と、データ等を一時的に保持するための記憶手段であるメモリ42と、データ等を格納し保存するための記憶手段であるハードディスク43とを有しており、上記EISAボード36を介してオンラインサーバから供給される情報に基づいて仮想現実空間をディスプレイ20に表示できるようになっている。

【0022】この図2において、EISAボード36は、当該オンライン端末装置2とATM網3とを接続する通信用のボードであり、当該ATM網3を介してEISAボード36に供給された信号は、処理部41により記録/再生が制御されるハードディスク43に一旦格納された後、データの種類に応じて読み出されて、それぞれ対応する3次元レンダリングエンジン34、MPEG2デコーダ35、PCオーディオデコーダ39、MPEG2オーディオデコーダ40等へ送られる。

【0023】上記3Dレンダリングエンジン34は、3次元の物体の3次元座標データをモニタ装置1のディスプレイ20上に表示するためのデータ(3次元による仮想現実空間の画像データ)に変換する座標変換器であり、アプリケーションに応じたGUI(グラフィカル・ユーザ・インターフェイス)の構築を行うためのものである。

【0024】MPEG2デコーダ35は、MPEG2の規格により圧縮されているデータを伸長するデコーダである。なお、MPEG(Moving Picture Image Coding Experts Group:蓄積用動画像符号化の検討組織)2は、動画像の圧縮・伸長技術の国際標準規格である。

【0025】RGBミキサ33は、上記3Dレンダリングエンジン34からのデータとMPEG2デコーダ35からのデータが、ともに光3原色のR(赤)、G(緑)、B(青)からなるデータであるため、これらR、G、Bをミックスしたデータを生成する。

【0026】NTSCエンコーダ32は、上記RGBミキサ33からのデータをNTSCのテレビジョン標準規格の信号に変換する。このNTSCエンコーダ32からの映像信号がモニタ装置1のディスプレイ20上に表示される。なお、この図2の例でのディスプレイ20上に

は、ポインティングデバイスによるポインタ（カーソル）22と、MPEG2をデコードして得た画像23と、3Dレンダリングエンジン34による前記GUIのための画像（例えば3次元又は2次元の画像21）とが表示されている。上記MPEG2の画像と前記GUIのための画像は合成して表示することも可能である。

【0027】一方、PCオーディオデコーダ39は、ADPCM音源を用いて例えば効果音を生成する。また、MPEG2オーディオデコーダ40は、MPEG2の圧縮されたオーディオデータを伸長する。これらPCオーディオデコーダ39からのデータ及びMPEG2オーディオデコーダ40からのデータは、オーディオミキサ38によりミックスされてオーディオ信号となされ、当該オーディオ信号がスピーカ30に送られる。なお、このスピーカ30からの音声の出力に関しては、ステレオ音声又は多チャンネル音声が望ましい。最近ではステレオ音声でも、音の位相差などをコントロールして立体的に音像を定位できるシステムも登場してきているので、これらを利用することもできる。

【0028】また、上記ディスプレイ20上でのGUIを用いた操作は、ポインティングデバイスの一例としてのワイヤレスマウス31から送信されるポイント情報に基づいて行われる。上記ワイヤレスマウス31から送信された上記ポイント情報は、ワイヤレス用チューナ37にて受信され、当該受信されたポインタ情報が処理部41に送られる。なお、上記ポインティングデバイスは、上記ワイヤレスマウス31に限らず、通常のマウスやトラックボール、ジョイスティック、さらにディスプレイ20と座標位置が対応しているタッチパネル等の各種のものを使用することができる。また、指示入力手段としては、このようなポインティングデバイスの他にキーボード等を備えていてもよいことはいうまでもない。

【0029】処理部41はCPU（中央処理装置）を備えてなり、プログラムROM及びワークRAMとしての機能を有するメモリ42の上記プログラムROMに保持しているプログラムデータに基づきバスを介して各構成要素を制御すると共に、上記ワイヤレスマウス31からのポイント情報に基づいて、GUIへの制御を行い、また、必要に応じてサーバコンピュータとの交信を行う。なお、この図2の例では、上記3Dレンダリングエンジン34やMPEG2デコーダ35等はそれぞれ独立したチップとして設けられている例を示しているが、これらによる各種信号処理を上記処理部41がソフトウェア的に行うことも可能である。

【0030】上述したような図1及び図2のシステムを使用した場合のユーザに対するオンラインによるサービス提供の具体的な動作を、以下に説明する。

【0031】先ず、ユーザは、オンライン端末装置2のポインティングデバイスを使って、オンライン端末装置2とサーバ側のコンピュータ（この場合はサービス管理

サーバ13のコンピュータ9）とのネットワーク上の接続を指示する。

【0032】サーバ側のサービス管理サーバ13のコンピュータ9は、上記ネットワーク上の接続がなされると、オンライン端末装置2からリクエストが供給されると、当該リクエストに応じてビデオサーバ12やサービスA Pサーバ14を制御することにより、上記オンライン端末装置2に対して以下のデータ及びソフトウェアを転送する。すなわち、例えば、仮想現実空間の振る舞いを記述するスクリプト、仮想現実空間の3次元座標データ、仮想現実空間の音声データ、オンライン端末装置2からユーザーに対して指示する選択肢などを記述するスクリプト、その他、処理に必要な各種のデータを転送する。

【0033】オンライン端末装置2は、モニタ装置1のディスプレイ20の画面や必要に応じてスピーカ等を使用して、上記サーバ側から受け取ったデータ及びソフトウェアを基にした仮想現実空間を、ユーザーに対して提示する。

【0034】ユーザーは、オンライン端末装置2に提示された仮想現実空間を視聴しつつ、ポインティングデバイスを使って、移動方向などを指示して仮想現実空間内部を徘徊し、操作ボタンなどを操作して仮想現実空間内部の物体又は施設に働きかけを行う。

【0035】オンライン端末装置2は、スクリプトに従い、ユーザーの操作に対して、視点位置、視線方向、音声、及び仮想現実空間内部の物体の動き又は振る舞いを以て反応し、ユーザーが仮想現実空間内部に入り込んでいるかのように、モニタ装置1のディスプレイ20及びスピーカを使用して仮想現実空間をユーザーに対して提示する。また、スクリプトの記述に応じて、ユーザーに種々の情報の提供や発言や物品の注文などを行う。

【0036】つぎに、以上のようなシステムにおいて、オンライン端末装置2からオンラインサーバにアクセスしてホームショッピングサービスを受けるときの動作について、図3及び図10に示すフローチャート、及び図4乃至図9に示すディスプレイ20上に表示される画像の例を参照しながら説明する。

【0037】このシステムにおいて、ホームショッピングサービスは、オンラインサーバから供給される情報に基づいてディスプレイ20上に表示される仮想現実世界において、ユーザーが店に入ることによって開始される。

【0038】そして、ユーザーが店内に入り、ショッピングが開始されると、先ず、図3のステップS1として、制御手段は、図4に示すように、購入する商品用の入れ物であるショッピング用カート51と、店員52とをディスプレイ20に表示し、ユーザーからの指示の入力待ちの状態となる。ここで、ショッピング用カート51の画像は、ディスプレイ20に表示される仮想現実世界の店内で購入しようとする商品をいれるためのカートをイメージした画像であり、店員52の画像は、ディス

レイ20に表示される仮想現実世界の店の店員をイメージした画像である。そして、このとき、ユーザは、仮想現実世界の店内を移動することにより、図5に示すように、様々な商品60を見ることができる。

【0039】そして、図3のステップST2に示すように、購入する商品の指示がポインティングデバイス等によって入力されたら、ステップST3として、制御手段は、図6に示すように、ショッピング用カート51に当該商品61を入れた画像をディスプレイ20に表示する。ここで、購入する商品の指示は、例えば、図5に示したようにディスプレイ20に表示された商品60の中から、ユーザが購入する商品をポインティングデバイスで指定することによって入力される。このように購入するものとして選択された商品61をショッピング用カート51に入れた画像を表示することにより、何を購入する商品として選択したのかをユーザが容易に認識できるようになり、ユーザが商品を誤って購入するようなことが防止される。そして、ステップST3の処理が終了したら、ユーザからの指示の入力待ちの状態へと戻る。

【0040】また、図3のステップST4に示すように、ショッピング用カート51内の商品61の確認の指示がポインティングデバイス等によって入力されたら、ステップST5として、制御手段は、ショッピング用カート51内の商品61に関する情報をディスプレイ20に表示する。ここで、ショッピング用カート51内の商品61に関する情報の表示は、文字情報だけでなく、当該商品61の画像を拡大して表示したり、動画を利用して表示する等、視覚的に分かり易く表示することが好ましい。そして、このように視覚的に分かり易く情報を提供することにより、ユーザが多くの情報を容易且つ正確に入手できるようになり、ユーザが商品を誤って購入するようなことが防止される。

【0041】なお、ステップST5において、商品に関する情報を表示しているときに、その商品の購入を取り止める指示が入力されたら、制御手段は、当該商品の購入を取り止めたものとして、ショッピング用カート51中の商品61の表示を消去する。また、ステップST5において、ショッピング用カート51内に複数の商品が入っている場合には、制御手段は、それらの商品について1つずつ、商品に関する情報をディスプレイ20に表示する。なお、ショッピング用カート51内に商品が1つも入っていない場合には、当然の事ながら、ここでの処理は何も行われない。そして、ステップST5の処理が終了したら、ユーザからの指示の入力待ちの状態へと戻る。

【0042】また、図3のステップST6に示すように、店員52に説明を求める指示がポインティングデバイス等によって入力されたら、ステップST7として、制御手段は、図7に示すように、店員52が商品の説明をしている画像62をディスプレイ20に表示する。こ

こで、店員52に説明を求める指示は、例えば、ある商品がポインティングデバイスによって指定された後、店員52がポインティングデバイスによって指定されたときに入力されたものすればよい。そして、ステップST7の処理が終了したら、ユーザからの指示の入力待ちの状態へと戻る。

【0043】なお、ステップST7の処理において、店員52による商品の説明は、文字による説明だけでなく映像も利用して表示することが好ましい。そして、このように映像も利用して情報を提供することにより、ユーザが視覚的に多くの情報を容易且つ正確に入手できるようになり、ユーザが商品を誤って購入するようなことが防止される。また、店員52による説明は、個別の商品の説明だけに限る必要はなく、例えば、店舗に関する一般的な説明や、お薦めの商品の説明等、実世界の店舗で実際に店員が行うような説明を広く行うようにした方が好ましい。

【0044】また、図3のステップST8に示すように、精算の指示がポインティングデバイス等によって入力されたら、ステップST9として、制御手段は、図8に示すように、ショッピング用カート51から商品を取り出したものとしてショッピング用カート51内の商品の表示を消去するとともに、ショッピング用カート51に入っていた商品及びその金額並びにその合計等の会計情報70をディスプレイ20に表示する。

【0045】そして、図3のステップST10に示すように、当該商品の購入を中止する指示がポインティングデバイス等によって入力されたら、制御手段は、当該商品に対する課金処理を行わずに、会計情報70の表示を消去し、ユーザからの指示の入力待ちの状態へと戻る。

【0046】一方、図3のステップST11に示すように、当該商品60の購入を実行する指示がポインティングデバイス等によって入力されたら、制御手段は、ステップST12として、当該商品に対する課金処理を行った後、会計情報70の表示を消去する。なお、このような課金処理を行うときは、お金を支払う様子や、クレジットカードを提示する様子等をアニメーションで表示することが好ましく、このようなアニメーションを表示することにより、確かに支払いを行って商品を購入したという実感をユーザに与えることができる。

【0047】その後、ステップST13として、制御手段は、図9に示すように、購入した商品用の入れ物であるショッピングバック53に購入した商品63を入れた画像をディスプレイ20に表示する。このように購入した商品63をショッピングバック53に入れた画像を表示することにより、何を購入したのかを、ユーザが容易に認識できるようになる。また、本実施例では、これから購入する商品はショッピング用カート51に入れ、購入を済ませた商品はショッピングバック53に入れるようにして2つの入れ物を使い分けているため、ユーザ

は、購入済みの商品と、未購入の商品とを視覚的に容易に識別することができる。そして、ステップST13の処理が終了したら、ユーザからの指示の入力待ちの状態へと戻る。

【0048】また、図3のステップST14に示すように、ショッピングバック53内の商品63の確認の指示がポインティングデバイス等によって入力されたら、ステップST15として、制御手段は、ショッピングバック53内の商品63に関する情報をディスプレイ20に表示する。ここで、ショッピングバック内の商品63に関する情報の表示は、文字情報だけでなく、当該商品63の画像を拡大して表示したり、動画を利用して表示する等、視覚的に分かり易く表示することが好ましい。そして、このように視覚的に分かり易く情報を見ることにより、ユーザが多くの情報を容易且つ正確に入手できるようになり、ユーザが商品を誤って購入するようことが防止される。なお、ステップST15において、ショッピングバック内に複数の商品が入っている場合には、制御手段は、それらの商品について1つずつ、商品に関する情報をディスプレイ20に表示する。そして、ステップST15の処理が終了したら、ユーザからの指示の入力待ちの状態へと戻る。

【0049】また、図3のステップST16に示すように、ショッピングの終了の指示がポインティングデバイス等によって入力されたら、図10のステップST17へ進み、制御手段は、ショッピング用カート51内に商品が入っているかを判断する。そして、ショッピング用カート51内に商品が入っている場合にはステップST18へ進み、ショッピング用カート51内に商品が入っていない場合にはステップST23へ進む。

【0050】ステップST18において、制御手段は、ステップST9と同様に、ショッピング用カート51から商品を取り出したものとしてショッピング用カート51内の商品の表示を消去するとともに、ショッピング用カート51に入っていた商品及びその金額並びにその合計等の会計情報をディスプレイ20に表示する。

【0051】そして、ステップST19に示すように、当該商品の購入を中止する指示がポインティングデバイス等によって入力されたら、制御手段は、ステップST10と同様に、当該商品60に対する課金処理を行わずには、会計情報の表示を消去し、ステップST23へ進む。

【0052】一方、ステップST20に示すように、当該商品の購入を実行する指示がポインティングデバイス等によって入力されたら、制御手段は、ステップST12と同様に、当該商品に対する課金処理を行った後、会計情報の表示を消去する。その後、ステップST22として、制御手段は、ステップST13と同様に、購入した商品を入れたショッピングバック53の画像をディスプレイ20に表示し、その後、ステップST23へ進

む。

【0053】ステップST23において、制御手段は、店員52とショッピング用カート51の表示をディスプレイ20から消去し、その後、ショッピングの処理を終了する。このとき、ユーザが商品を購入していれば、商品63が入ったショッピングバック53の表示がディスプレイ20に残ることとなる。このように、ショッピングの処理が終了した後も、ディスプレイ20に商品63が入ったショッピングバック53を表示することにより、ユーザに確かに商品63を購入したという実感を与えることができる。

【0054】以上のように、オンラインサービスでショッピングを行うときに、購入する商品を入れる入れ物としてショッピング用カートを表示することにより、また、購入した商品を入れる入れ物としてショッピングバックを表示することにより、ユーザが購入する商品や購入した商品について視覚的に容易に認識できるようになる。

【0055】なお、購入する商品用の入れ物は、図4乃至図9に示したようなショッピング用カートでなくても、ユーザが購入する商品について視覚的に容易に認識できるものであれば、どのような入れ物であってもよく、同様に購入した商品用の入れ物も、図9に示したようなショッピングバックでなくても、ユーザが購入した商品について視覚的に容易に認識できるものであれば、どのような入れ物であってもよい。

【0056】

【発明の効果】以上の説明から明らかのように、本発明によれば、ユーザがホームショッピングサービスを受ける際に、何を購入する商品として選択したかを、視覚的に容易に認識することができる。したがって、本発明によれば、オンラインサービスによるホームショッピングを行う際のマン・マシン・インターフェースが向上され、ユーザが容易に高度なホームショッピングサービスを受けることが可能となる。

【0057】さらに、このようにマン・マシン・インターフェースを向上することにより、より幅広いユーザ層がホームショッピングサービスへ参加するようになることが期待でき、オンラインサービスの発達にも寄与することとなる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を適用したオンライン端末装置の一例を含むシステムの全体的な構成を示すブロック図である。

【図2】本発明を適用したオンライン端末装置の一構成例を示すブロック図である。

【図3】ホームショッピングを行うときのフローチャートである。

【図4】ホームショッピング時に表示される画像の一例を示す図である。

【図5】ホームショッピング時に表示される画像の他の

例を示す図である。

【図6】ホームショッピング時に表示される画像の他の例を示す図である。

【図7】ホームショッピング時に表示される画像の他の例を示す図である。

【図8】ホームショッピング時に表示される画像の他の例を示す図である。

【図9】ホームショッピング時に表示される画像の他の例を示す図である。

【図10】図3のフローチャートの続きのフローチャートである。

【符号の説明】

20 ディスプレイ

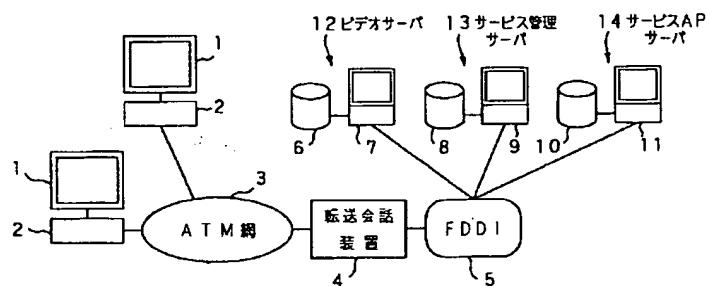
51 ショッピング用カート

52 店員

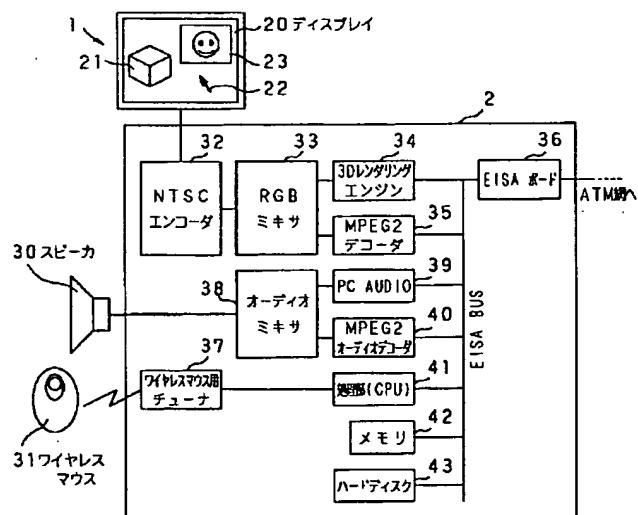
53 ショッピングバック

60, 61, 63 商品

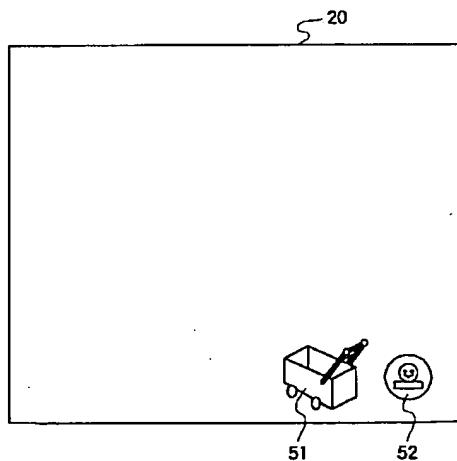
【図1】



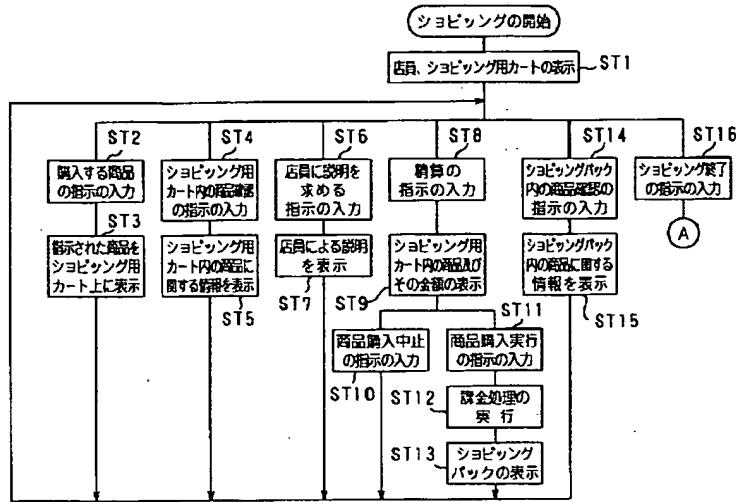
【図2】



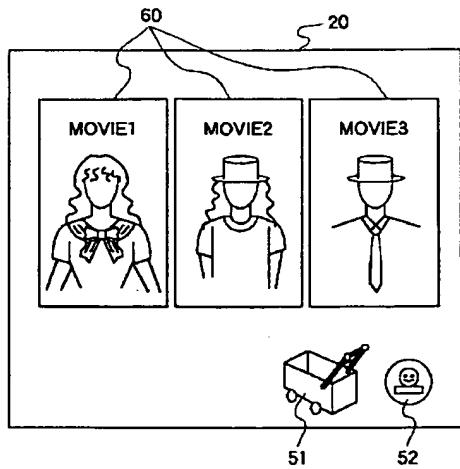
【図4】



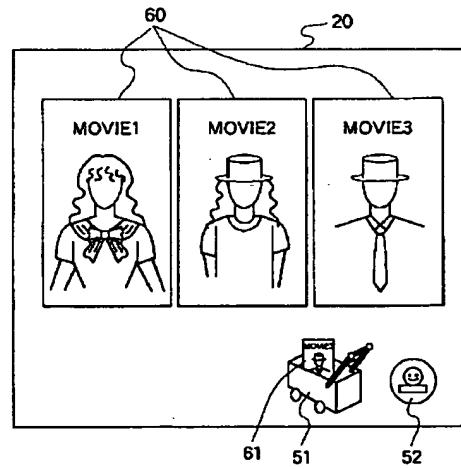
【図3】



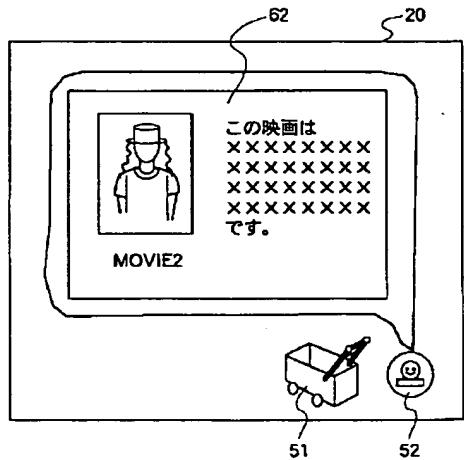
【図5】



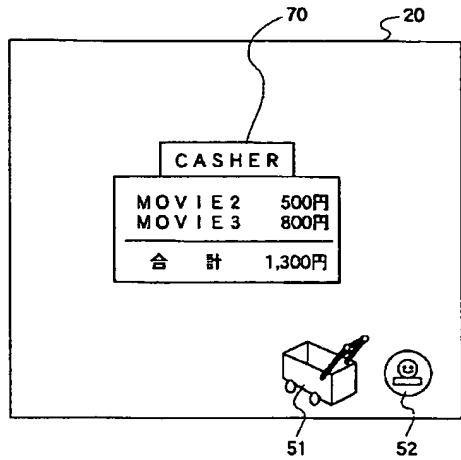
【図6】



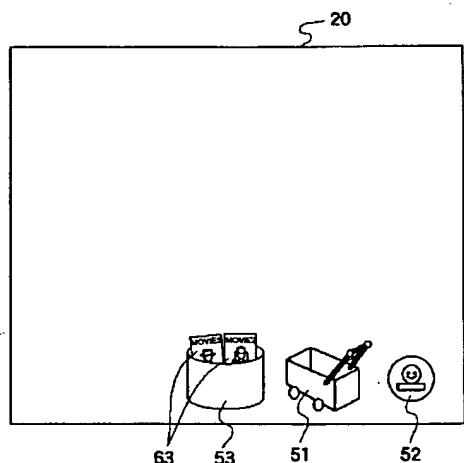
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

